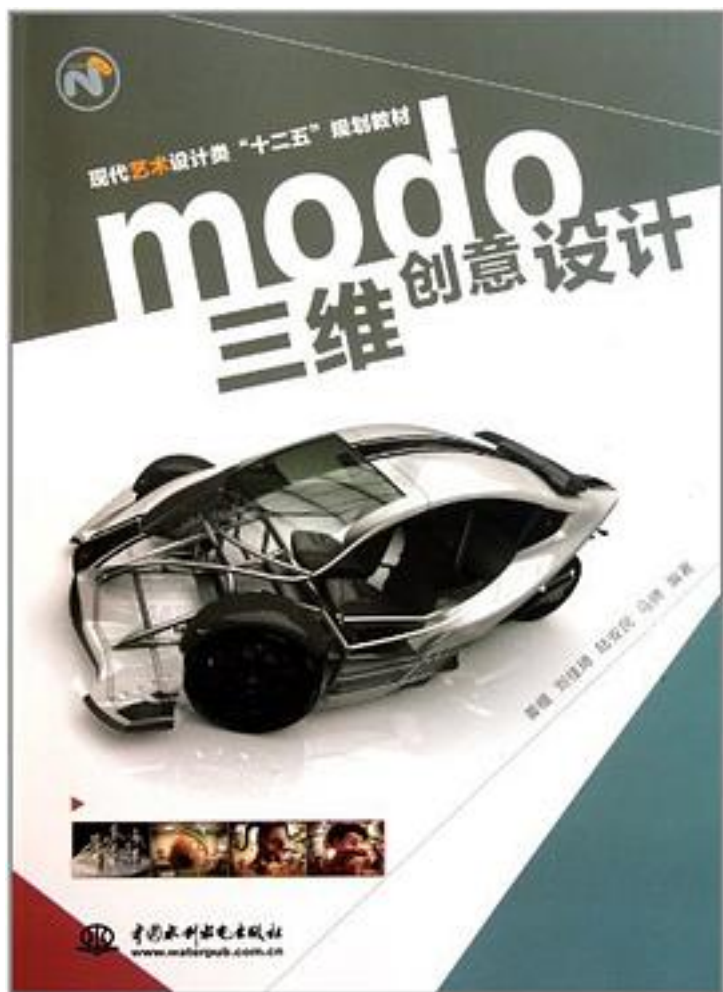


modo三维创意设计



[modo三维创意设计_下载链接1_](#)

著者:姜檀//刘佳琦//陆安民//马骋

出版者:中国水利水电

出版时间:2011-9

装帧:

isbn:9787508487045

《modo三维创意设计》以基础讲解与案例实际制作相结合的方式全面介绍mod0制作技术的理论与实践。包括基础工具介绍与使用、经典案例制作讲解。第1章介绍modo

软件及其优势和应用领域，第2章介绍安装modo必备的软硬件要求，第3章介绍modo菜单栏、工具条以及渲染的基本设置方法，第4章介绍了各个操作界面以及在界面中出现的工具。第5章详细介绍了几个经典案例的制作过程。

《modo三维创意设计》可作为本科及高职高专院校学生的教材，也可作为广告制作设计、cG技术爱好者的入门参考书。

作者介绍:

目录: 前言第1章 次世代三维软件——mod0 1.1 关于modo 1.2 modo的优势 1.3 modo的应用领域第2章 推开modo之门 2.1 学习modo 2.2 软硬件要求 2.3 安装modo 2.4 启动和退出modo 2.5 modo可以读取／保存的文件格式 2.6 modo 401的用户界面第3章 与众不同的modo 3.1 菜单栏 3.1.1 File(文件) 3.1.2 Edit(编辑) 3.1.3 View(视图) 3.1.4 Select(选择) 3.1.5 Item(项目) 3.1.6 Geometry(几何体) 3.1.7 Texmre(纹理) 3.1.8 Render(渲染) 3.1.9 Layout(界面) 3.1.10 System(系统) 3.1.11 Help(帮助) 3.2 工具条 3.2.1 Veitices(顶点)、Edges(边)、PolygOilS(面) 3.2.2 Items(项目)、Matemls(材质) 3.2.3 Action Center(移动中心) 3.2.4 Symmetry(对称) 3.2.5 Falloffr(衰减) 3.2.6 Snapping(吸附) 3.2.7 Work Plane(工作平面) 3.3 图层区 3.3.1 Items(项目) 3.3.2 Groups(群组) 3.3.3 Images(图像)第4章 独创的一体化工作流程 4.1 Model(建模) 4.1.1 工具栏 4.1.2 Basic(基本) 4.1.3 变形(Deform) 4.1.4 Duplicate(复制) 4.1.5 Mesh Edit(网格编辑器) 4.1.6 Vertex(顶点) 4.1.7 Edge(边) 4.1.8 Polygon(多边形) 4.2 Model Quad(建模四视图) 4.3 Paint(绘画) 4.3.1 SculptTools(雕刻工具) 4.3.2 Paint Tools(绘制工具) 4.3.3 Hairlools(毛发工具) 4.4 UV 4.4.1 UV Projection Tool(UV投射工具) 4.4.2 Unwrap Tool(UV展开工具) 4.4.3 UV Relax(UV松弛) 4.4.4 FitUVs(适应UV) 4.4.5 Flip UVs(翻转UVs)和Rotate UVs(旋转UVs) 4.4.6 Pack UVs(包UV) 4.4.7 EditUVs(编辑UV) 4.4.8 UV Symmetry(UV对称) 4.5 布局(Layout) 4.6 渲染(Render) 4.6.1 Shader Tree(材质树) 4.6.2 Render(渲染) 4.6.3 EnVironnlent(环境) 4.6.4 Directional Light(平行光源) 4.6.5 Camera(摄像机)第5章 绝佳品质表现 5.1 足球制作 5.2 抱枕制作 5.3 饮料瓶制作 5.4 手电制作 5.5 包装盒制作 5.6 MP4制作 5.7 水花制作 5.8 钻戒制作附录 modo的默认快捷键
• • • • • (收起)

[modo三维创意设计_下载链接1](#)

标签

cg

mac

CG

评论

[modo三维创意设计_下载链接1](#)

书评

[modo三维创意设计_下载链接1](#)